

Neue Spiele mit Quartett-Karten

1. **Quartuno** (wie Uno oder Mau-Mau)

Jeder Spieler erhält 5 oder 6 Karten.

Der übrig gebliebene Stapel wird verdeckt zwischen die Spieler gelegt.

Die oberste Karte wird aufgedeckt.

Man muss „bedienen“, also eine Karte mit gleicher Zahl oder gleichem Buchstaben legen.

Wer nicht bedienen kann, zieht einmal vom Stapel. Wenn das nichts ändert, gibt man den Zug weiter.

Wer als erster keine Karte mehr hat, gewinnt.

Die letzte Karte wird angekündigt. Wer das versäumt, muss eine Karte ziehen.

Natürlich lassen sich auch Sonderkarten vereinbaren wie z.B. „F“ heißt freie Farbwahl, A bedeutet „aussetzen“, C „zwei Karten ziehen“ etc.

2. **Rommett**

Jeder Spieler erhält 8 Karten.

Der übrig gebliebene Stapel wird verdeckt zwischen die Spieler gelegt.

Die Spieler sammeln immer mindestens 3 gleiche Buchstaben in beliebiger Reihenfolge (z. B.: F1, F2, F4) oder mindestens 3 gleiche Zahlen mit aufeinander folgenden Buchstaben (z. B.: D2, E2, F2)

Wer mindestens 3 zusammengehörige Karten hat, legt aus und kann bei anderen anlegen.

Man darf die Kartengruppierungen beim Anlegen umarrangieren, aber mindestens 3 müssen immer zusammenbleiben.

Wer nicht aus- oder anlegen kann, zieht einmal vom Stapel. Wenn das nichts ändert, gibt man den Spielzug weiter.

Wer als erster keine Karte mehr hat, gewinnt.

3. **Staplett** (Quartett zu zweit)

Jeder erhält 5 oder 6 Karten.

Der übrig gebliebene Stapel wird verdeckt zwischen die Spieler gelegt.

Quartette (also vier Zahlen mit dem gleichen Buchstaben wie z.B. C1, C2, C3, C4) werden gesammelt und verdeckt abgelegt. Man hat die Wahl, Mitspieler nach einer passenden Karte zu fragen oder aber eine Karte vom Stapel zu ziehen. Beim Fragen ist man solange am Zug, wie der andere die gewünschte Karte hat. Auch wenn man ablegen kann, ist man noch einmal dran. Ziehen darf man jedoch nur einmal.

Das Spiel ist beendet, wenn einer keine Karten mehr hat.

Wer die meisten Quartette hat, gewinnt. Hat ein Spieler bereits uneinholbar viele Quartette abgelegt (5), wird das Spiel abgebrochen und er hat gewonnen.

4. **Quartuett**

Jeder erhält 5 oder 6 Karten.

Der übrig gebliebene Stapel wird verdeckt zwischen die Spieler gelegt.

Man zieht jedes Mal, wenn man dran ist, eine Karte vom Stapel.

Mindestens zwei gleiche Buchstaben werden gesammelt und offen abgelegt.

Es kann auch beim Mitspieler angelegt werden.

Wenn einer nicht ab- oder anlegen kann, gibt er den Zug an den Mitspieler ab.

Wer als erster keine Karte mehr hat, gewinnt.

5. Zwei von drei

Stapel mit allen Karten (verdeckt).

Als erstes zieht ein Spieler drei Karten und legt sie offen nebeneinander ab.

Entsteht ein Pärchen (zwei gleiche Buchstaben, z. B.: A1 + A3), darf der Spieler dieses einstecken und die entstehenden Lücken durch Karten vom Stapel auffüllen. Das geht solange, bis kein Pärchen mehr dabei ist. Dann ist der nächste Spieler dran.

Nun zieht man abwechselnd und legt die gezogene Karte auf eine der drei aufgedeckt liegenden Karten. Wenn ein Pärchen entsteht, kann man es einstecken. Sollte durch das Wegnehmen einer oberen Karte darunter ein Pärchen entstehen, darf man auch das behalten.

Es gewinnt, wer die meisten Pärchen hat.

6. Drei in einer Reihe

Stapel mit allen Karten (verdeckt)

Jeder Spieler erhält 3 Karten, die er offen vor sich hinlegt. Abwechselnd wird vom Stapel gezogen. Die neue Karte wird offen auf eine der drei eigenen gelegt. Ziel ist es, 3 gleiche Buchstaben in einer Reihe zu haben. Wer das als erster schafft, gewinnt.

7. Skatett

Jeder der drei Spieler erhält 10 Karten. 2 bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen und werden nicht im Spiel verwendet (der „Skat“).

A ist die kleinste, H die höchste Karte. Karten mit einer „1“ sind grundsätzlich Trumpf und schlagen alle anderen Zahlen. H1 ist also der höchste Trumpf. Man darf aber nur trumpfen, wenn man wirklich nicht „bedienen kann“.

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt auf, die anderen müssen eine Karte mit der gleichen Zahl spielen. Wer die höchste Karte gespielt hat, darf alle drei Karten (den Stich) einstecken.

Hat jemand keine Karte mit der aufgespielten Zahl, kann er trumpfen oder abwerfen. Am Zug ist, wer den letzten Stich bekommen hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

8. Bauernskatett

Jeder der 2 Spieler erhält 8 verdeckte Karten, die in zwei Reihen vor ihm abgelegt werden und auf die jeweils eine Karte offen abgelegt wird.

A ist die kleinste, H die höchste Karte. Die Zahl 1 ist grundsätzlich Trumpf und schlägt alle anderen Zahlen. Man darf aber nur trumpfen, wenn man nicht bedienen kann (wie bei Skatett). Ein Mitspieler spielt auf, der andere muss eine Karte desselben Buchstabens spielen. Wer die höchste Karte gespielt hat, darf beide Karten (den Stich) einstecken. Hat jemand keine Karte des aufgespielten Buchstabens, kann er trumpfen oder abwerfen. Wird eine offene Karte gespielt, muss die darunter liegende Karte vor dem nächsten Zug umgedreht werden.

Am Zug ist, wer den letzten Stich bekommen hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Die Erfinder:

Thomas Scholz und Rubén Scholz Parrado aus Koblenz